MASTER Word

SUIVEZ LE GUIDE

Un jeu de **Gérald Cattiaux**
Illustré par **NILS**

Apprenez les règles en 1 min
scorpionmasque.com

15' 12+ 3-6

BUT

***Master Word* est un jeu complètement coopératif. Tous les joueurs gagnent (ou pas) ensemble en trouvant le Maître-mot et en l'inscrivant sur une des 3 cartes Solution.**

Un joueur appelé le **"guide"** connaît le Maître-mot et va aider les autres joueurs, appelés **"chercheurs"**, à trouver le Maître-mot. Lors de chaque manche, le guide indique si les propositions que formulent les chercheurs sont de bonnes Pistes.

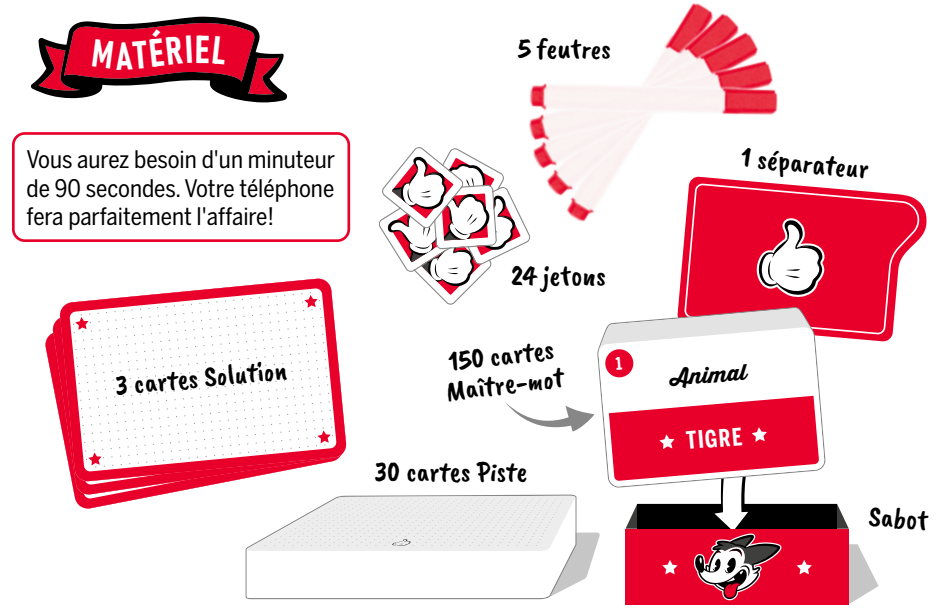
En faisant de bonnes déductions, les chercheurs vont préciser la nature du Maître-mot pour pouvoir le trouver.



Scorpion Masqué

MATÉRIEL

Vous aurez besoin d'un minuteur de 90 secondes. Votre téléphone fera parfaitement l'affaire!



MISE EN PLACE

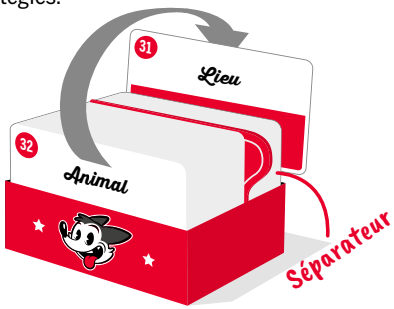
Décidez quel joueur incarne le guide.

- Ce joueur prend la boîte de cartes Maître-mot et **regarde discrètement le Maître-mot** sur la carte du devant de la boîte (le Maître-mot se trouve sur la partie cachée de la carte - sur fond rouge).
  Le guide peut changer de carte s'il n'est pas à l'aise avec le Maître-mot. Les mots marqués d'un symbole ⚜ se destinent au Québec.



  Le guide annonce l'indice aux chercheurs et place la boîte pour que l'indice soit visible en tout temps (et le Maître-mot caché!).
- Chaque chercheur prend **6 cartes Piste** et **1 feutre**.
- Placez les **3 cartes Solution** à la portée des chercheurs.

À la fin de chaque partie, **déplacez la carte jouée derrière le séparateur**. De cette façon, vous jouerez d'abord les numéros 1 à 150. Une fois que vous aurez utilisé le recto de chaque carte, **retournez le paquet** pour faire les numéros 151 à 300. La difficulté augmente progressivement. Rien ne vous empêche de choisir des numéros plus élevés que votre niveau si vous vous sentez d'attaque!
Notez que les 3 premières cartes sont plus faciles, pour vous aider à développer vos stratégies.



JEU

Une partie se joue en manches (7 maximum). Les manches se déroulent toutes ainsi.

1. Phase des chercheurs

Le guide démarre un minuteur de **90 secondes**. Les chercheurs disposent de ce temps pour discuter à voix haute et rédiger **chacun** une PISTE.
Les chercheurs rédigent leurs Pistes sur des cartes blanches qu'ils disposent en une rangée. Le guide ne rédige rien et ne participe pas à la discussion.

Une Piste sert à savoir si le Maître-mot possède ou non une caractéristique précise. Les Pistes peuvent être exprimées en plusieurs mots, mais doivent se limiter à UNE IDÉE. Par exemple, "Pèse plus de 100 kg".
Les Pistes doivent porter sur le sens des mots, leur signification, et non sur leur orthographe, leur prononciation, etc.

Les chercheurs peuvent rédiger une même Piste plus d'une fois (dans la même manche ou dans des manches différentes).
Si un joueur n'a rien écrit après 90 secondes, il pose une carte blanche.
Les 90 secondes ne sont pas une limite stricte. Quand le temps est écoulé, laissez quelques secondes supplémentaires pour écrire si nécessaire.

ATTENTION!
Si vous écrivez le Maître-mot sur une **carte Piste**, le guide doit l'annoncer **immédiatement** et le jeu s'arrête. La partie est perdue! Le Maître-mot doit absolument être rédigé sur une carte Solution (voir plus loin) pour que les joueurs gagnent.



Une bonne Piste...
Procédez par la technique de "l'entonnoir" : précisez d'abord la nature de ce que vous cherchez avant de trouver le Maître-mot.
Par exemple, avec l'indice de départ "Animal", proposez "Mammifère" ou "Poil" comme Pistes de départ.

JEU À 3 JOUEURS

Exceptionnellement, dans une partie à 2 chercheurs (3 joueurs avec le guide), chaque chercheur peut rédiger **2 cartes** (2 Pistes **ou** 2 Solutions **ou** 1 Piste et 1 Solution).

2. Phase du guide

Si le Maître-mot ne se trouve pas sur une carte... Le guide lit chaque carte et demande, au besoin, des précisions aux chercheurs. Exemples : "Qu'entends-tu précisément par "vieux"? Est-ce que "2 fois" signifie que l'événement dont tu parles s'est produit au moins deux fois ou exactement deux fois?"

a) Le guide évalue mentalement combien de cartes Pistes vont "dans la bonne direction", et aideront les chercheurs à trouver le Maître-mot.

b) Il pose autant de jetons au bout de la rangée que de cartes qu'il juge "bonnes", mais sans dire lesquelles il vise.
Le guide pose tous les jetons en un seul geste, plutôt que de les poser 1 à 1.

Nouvelle manche

Démarrez une nouvelle manche, avec la même structure, en lançant un chrono de 90 secondes. Les nouvelles Pistes sont placées en rangée sous celles de la manche précédente. Les chercheurs savent combien de Pistes étaient bonnes lors de la manche précédente. Ils profitent de cette information pour discuter, faire quelques déductions et ainsi affiner leur recherche.
ATTENTION! Ils n'ont que 7 manches pour trouver le Maître-mot.

Proposer des Solutions et gagner!

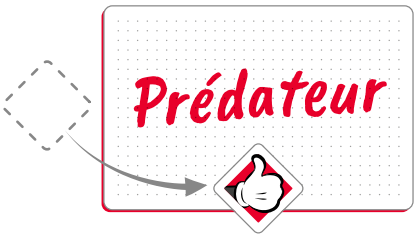
À partir de la deuxième manche, si un chercheur croit avoir trouvé le Maître-mot, il peut l'inscrire sur une des **3 cartes Solution** (avec les contours rouges) au lieu d'écrire une Piste. Il la place en rangée avec les autres cartes. On peut proposer un maximum de 3 Solutions dans la partie. C'est pourquoi il n'y a que 3 cartes Solution. Utilisez-les judicieusement.

Dès qu'un chercheur pose une **carte Solution** comportant le Maître-mot, le guide l'annonce **immédiatement** et la partie s'arrête.
Les joueurs gagnent!
Si ce n'est pas le cas, le guide considère toutes les cartes comme des Pistes.

Rappel : Si le Maître-mot est écrit sur une carte Piste, la partie est perdue!

Joker

Une fois dans la partie, à n'importe quel moment, le guide peut prendre n'importe quel jeton qu'il a posé au bout d'une rangée (lors de la manche en cours ou d'une manche précédente) et le déplacer SUR la carte qu'il voulait pointer avec ce jeton (comme avec "Prédateur" dans cet exemple).



Rappel : Une carte Solution qui comporte autre chose que le Maître-mot est considérée comme une carte Piste.



EXEMPLE



Mammifère | Terrestre | Aquatique

C'EST DONC SOIT UN MAMMIFÈRE TERRESTRE, SOIT UN MAMMIFÈRE MARIN, SOIT UN ANIMAL TERRESTRE ET AQUATIQUE QUI N'EST PAS UN MAMMIFÈRE!

Batracien | Reptile | Pond des oeufs

AUCUN JETONS! CE N'EST DONC PROBABLEMENT PAS UN ANIMAL TERRESTRE ET AQUATIQUE! JE PEUX METTRE UN ✕ SUR LES CARTES.

Vit dans l'eau | Sait nager | Plus petit qu'un chien

S'IL VIT DANS L'EAU, IL DEVRAIT SAVOIR NAGER! COMME ON A JUSTE UN JETON, IL N'EST DONC PAS UN MAMMIFÈRE AQUATIQUE...

Ours polaire | Prédateur | Europe

C'EST UN PRÉDATEUR, MAMMIFÈRE TERRESTRE, QUI NE VIT PAS EN EUROPE ET QUI N'EST PAS LIÉ À L'OURS POLAIRE...! ET SOIT IL SAIT NAGER, SOIT IL EST PLUS PETIT QU'UN CHIEN.

Joker

Félin | Taches / rayures | Jungle

TOUT BON!

Panthère | Tigre

ON A GAGNÉ!

Utiliser un morceau de papier essuie-tout ou un mouchoir constitue la meilleure méthode pour effacer les propositions sur les cartes à la fin de la partie.

Les effaceurs utilisés régulièrement tendent à se gorger d'encre avec le temps et à étendre cette dernière sur les cartes blanches.

FIN DE PARTIE

Victoire!

Vous gagnez la partie dès qu'un chercheur place une carte Solution comportant le Maître-mot, même si tous les chercheurs n'ont pas terminé de formuler leurs propositions. Plus vous trouvez la Solution tôt, meilleur est votre titre.

Manche 7 : Œil de lynx
Manches 5-6 : Fin limier
Manche 4 ou mieux : Maître Renard

Défaite...

Vous perdez la partie si une de ces conditions se réalise...

- Vous avez utilisé toutes les cartes Solution sans trouver le Maître-mot.
- Vous avez écrit le Maître-mot sur une carte Piste.
- Vous avez terminé la manche 7 sans trouver le Maître-mot.



Éditeur : Christian Lemay
Directeur créatif : Manuel Sanchez
Graphisme / illustrations additionnelles : Sébastien Bizos
Responsable des tests : Matthew Legault
Développement additionnel : Matthew Legault, Carl Brière, Hélène Vigneault
Correctrice : Geneviève Toussaint

CONSEILS

Internet

Le guide PEUT utiliser “les internet” pour vérifier une information, mais pas les chercheurs...

Pour les chercheurs

Discutez beaucoup avec les autres chercheurs. Construisez des séries de Pistes qui seront utiles. Par exemple, si vous cherchez la localisation d'un monument et que vous faites les 5 propositions suivantes : Asie, Amérique, Europe, Afrique et Océanie, il y a de très fortes chances que vous receviez un jeton, mais vous ignorerez à quelle carte il se réfère et vous ne serez pas plus avancés.

Pour le guide

Répétez-vous ceci : le but du guide est que les chercheurs trouvent le Maître-mot. Vous n'avez pas à être factuellement ou objectivement exact lorsque vous décidez du nombre de jetons à poser. Au contraire, faites des choix pour guider les joueurs vers la réponse. Vous pourriez ne pas valider certaines Pistes qui sont pourtant justes.

Par exemple, si on cherche à trouver “Pape” à partir de l'indice “Personnalité”, il pourrait s'avérer judicieux d'ignorer “Politique”, même s'il est indéniable que plusieurs papes ont joué un rôle politique important dans l'histoire. De la même façon, vous pouvez très bien placer plus de jetons que de bonnes propositions si vous jugez que cela aidera les chercheurs à trouver le Maître-mot. Juste avant de poser vos jetons, n'oubliez pas de vérifier auprès des chercheurs ce qu'ils voulaient dire pour chaque Piste qu'ils ont rédigée, pour être certain que vous êtes sur la même longueur d'onde.



Nous finançons le remplacement de tous les arbres servant à la production de nos jeux.

© 2020 Le Scorpion masqué inc. L'utilisation des illustrations, du titre *Master Word*, du nom Le Scorpion masqué et du logo Le Scorpion masqué est strictement interdite sans le consentement écrit de Le Scorpion masqué inc.